

DevOps でリードタイムを8ヶ月から 最短1週間まで短縮！！ マネージャや開発チームの赤裸々話

2017年10月
NECソリューションイノベータ
技術統括本部 安藤寿之

背景と成果

基幹システム直してよ



半年～1年後



情シス：できました



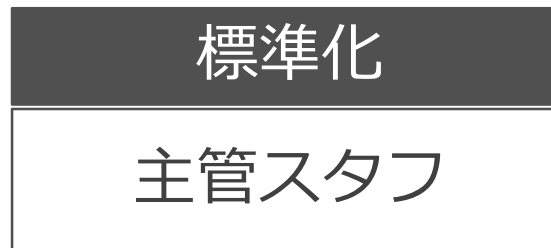
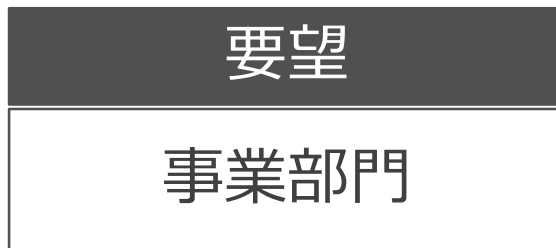
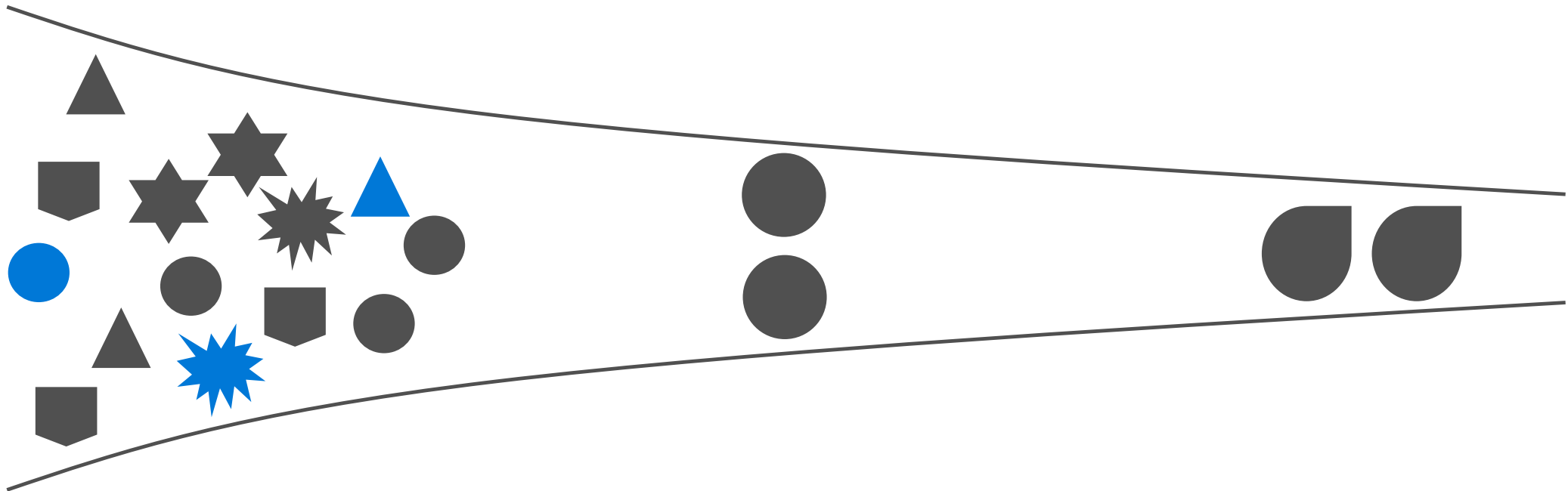
！ ！ ！

“
ちよつと**違う**んだよなあ
”

事業部門



サイロ+年度計画



幹部のサポートの元 運用チームと協力して DevOpsに挑戦

リリースサイクル

8ヶ月 ▶ 1週間

“ 実物を見てようやく具体的な
イメージが持てた ”

オーナー：人事部

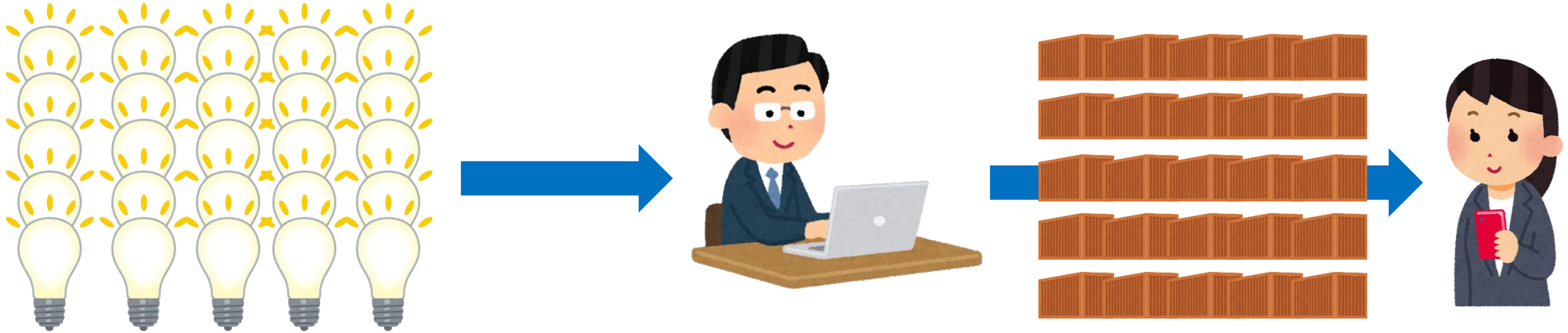
リリースサイクル

リードタイム



アイデアが出た時点から、
お客様が**実際に使えるようになる**までの時間

8ヶ月



1週間



Product Owner / Manager



福井 知宏
Tomohiro Fukui

案件



DevOps-Team

支援



Coach



安藤 寿之
Toshiyuki Ando

経緯

種まき

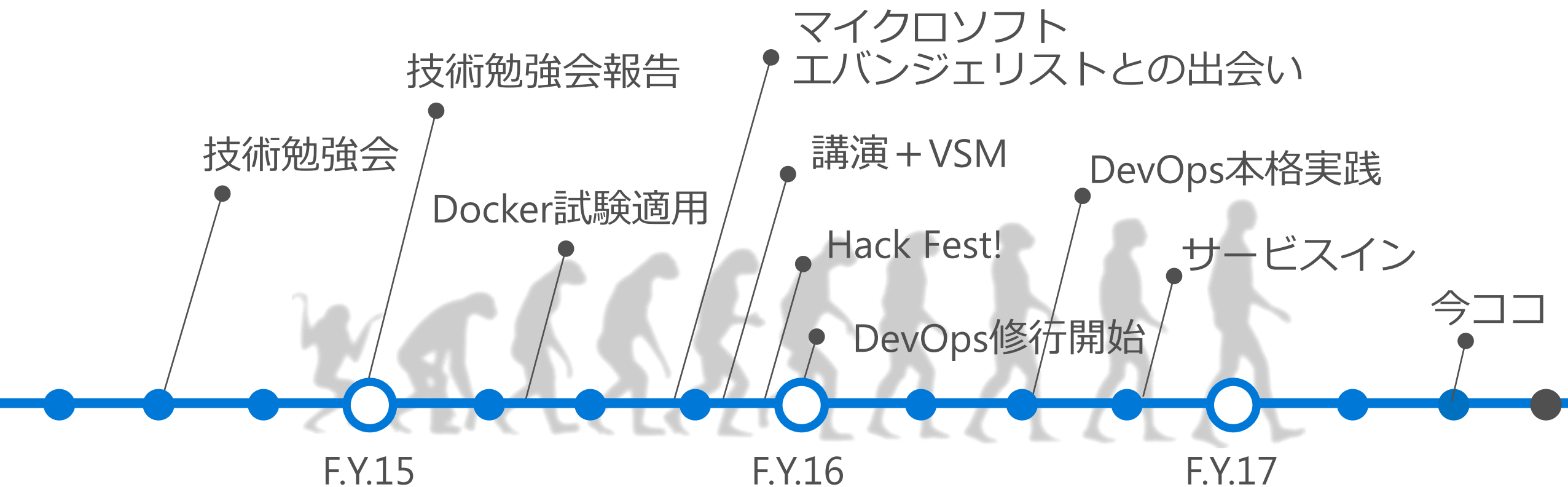
育成

収穫



3年

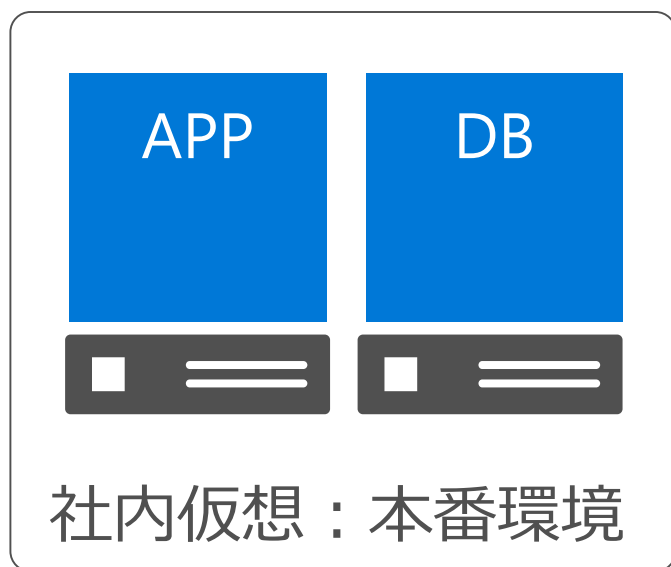
←-----種まき-----▶ ←-----育成-----▶▶-----収穫-----▶



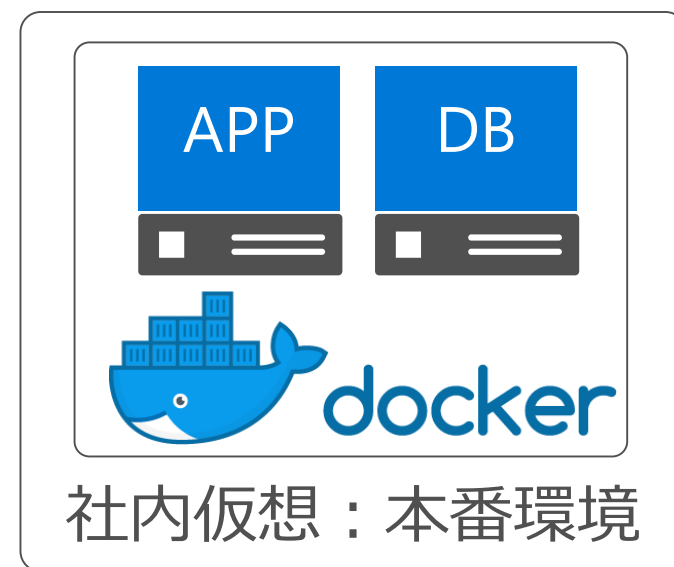
種まき

やったこと

ビルド&デプロイだけ自動化



高度な手作業

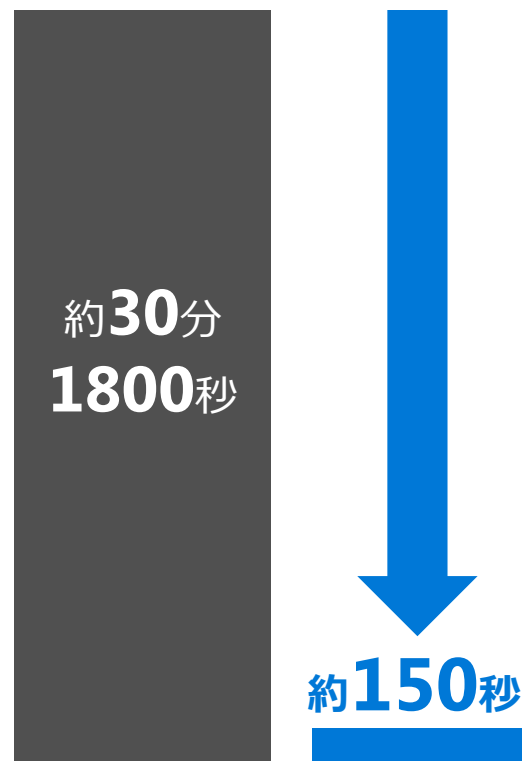


Jenkins

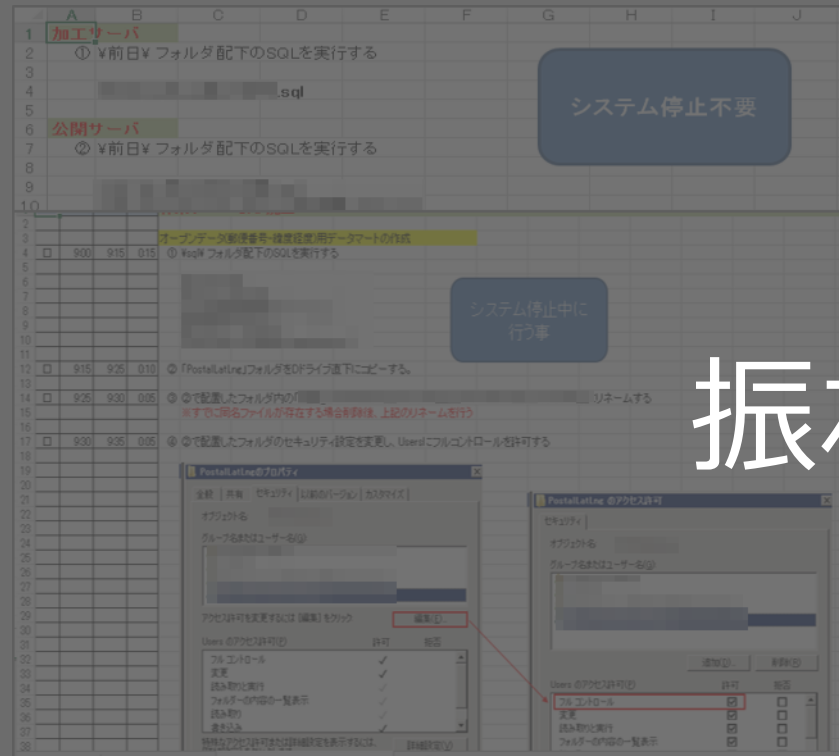
効果や変化

リリース**手順書レス**

リリース作業**自動化**



Dev : 手順書作成



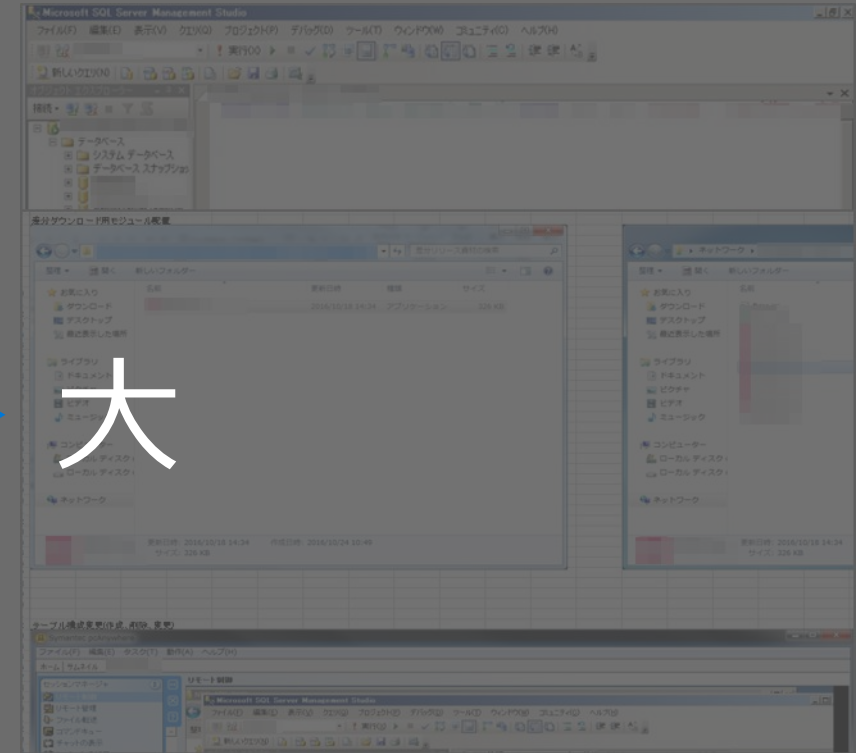
振れ幅



大

Ops : 手順書検査・受領

Ops : 作業&画面キャプチャ



Ops : 作業結果承認

育成

の前に
場づくりから

DevOps ? VSM ?

DevOps講義

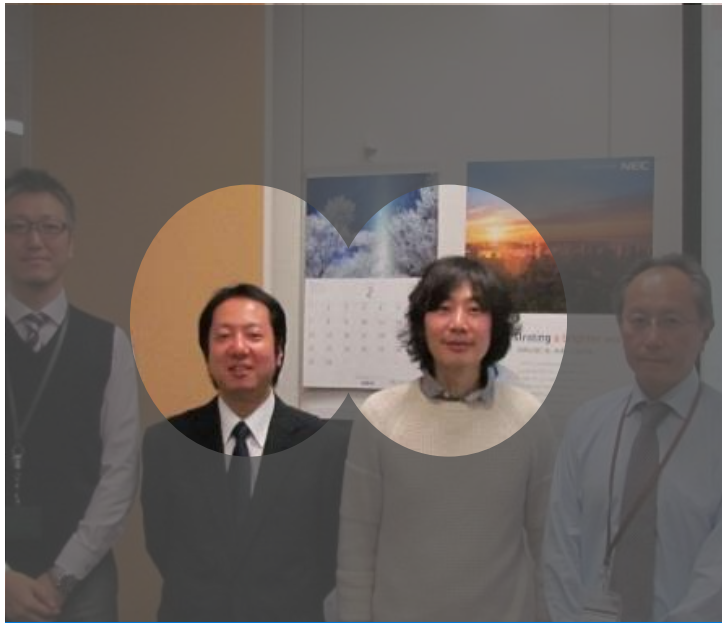
Value Stream Map



組織のムダや課題を可視化



エンプラなりの工夫



社外有識者



幹部

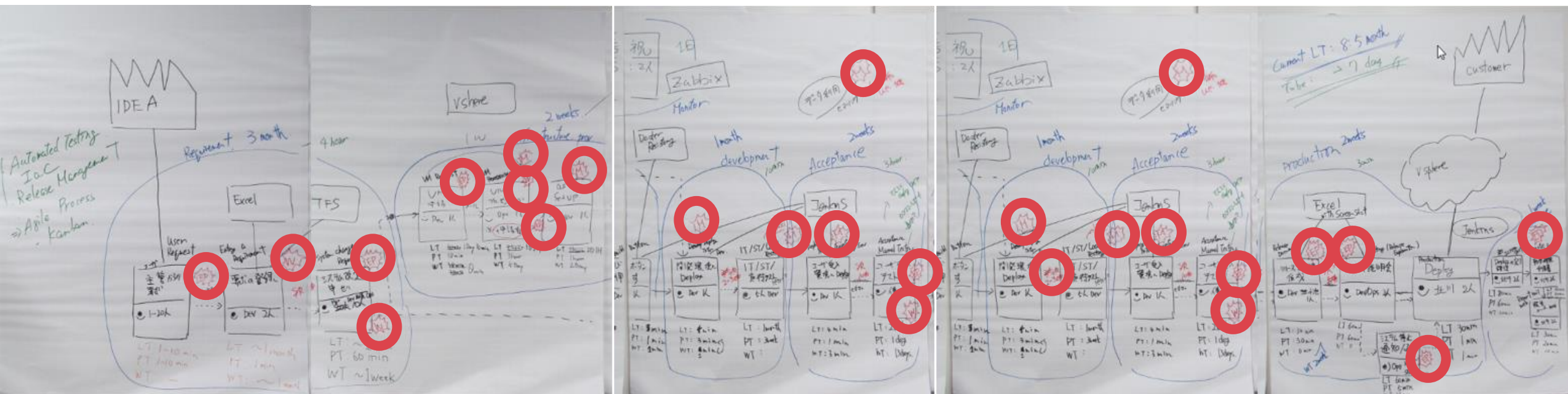


Ops(管理職)

バリューストリームマップ (VSM: Value Stream Map)



あちこちに見つかるムダ



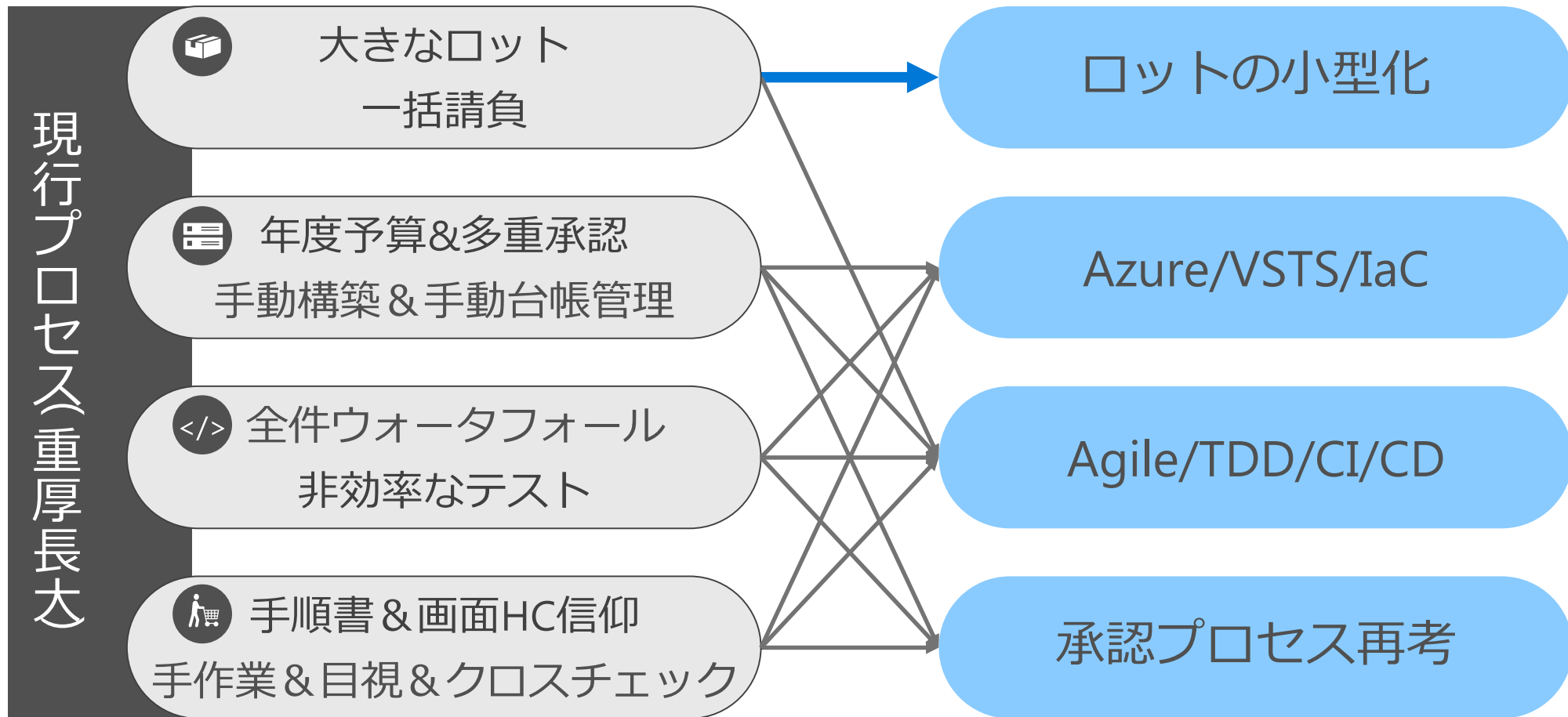
成果の予測

“ **8ヶ月**のリリースサイクルを**1週間**に短縮
できますよ ”

Microsoft DevOps エバンジェリスト 牛尾 剛 氏

まじっすか？

参考：課題と改善ポイントの整理



更に

安全な場所の確保

受注

業績管理

その他基幹

会計

給与

便利
ツール

当初の利用者：MAX20人

スタートダッシュ

技術的課題を

有識者（技術イケメン）と一緒に

一気に集中して（1週間缶詰）解決



垂直立ち上げ



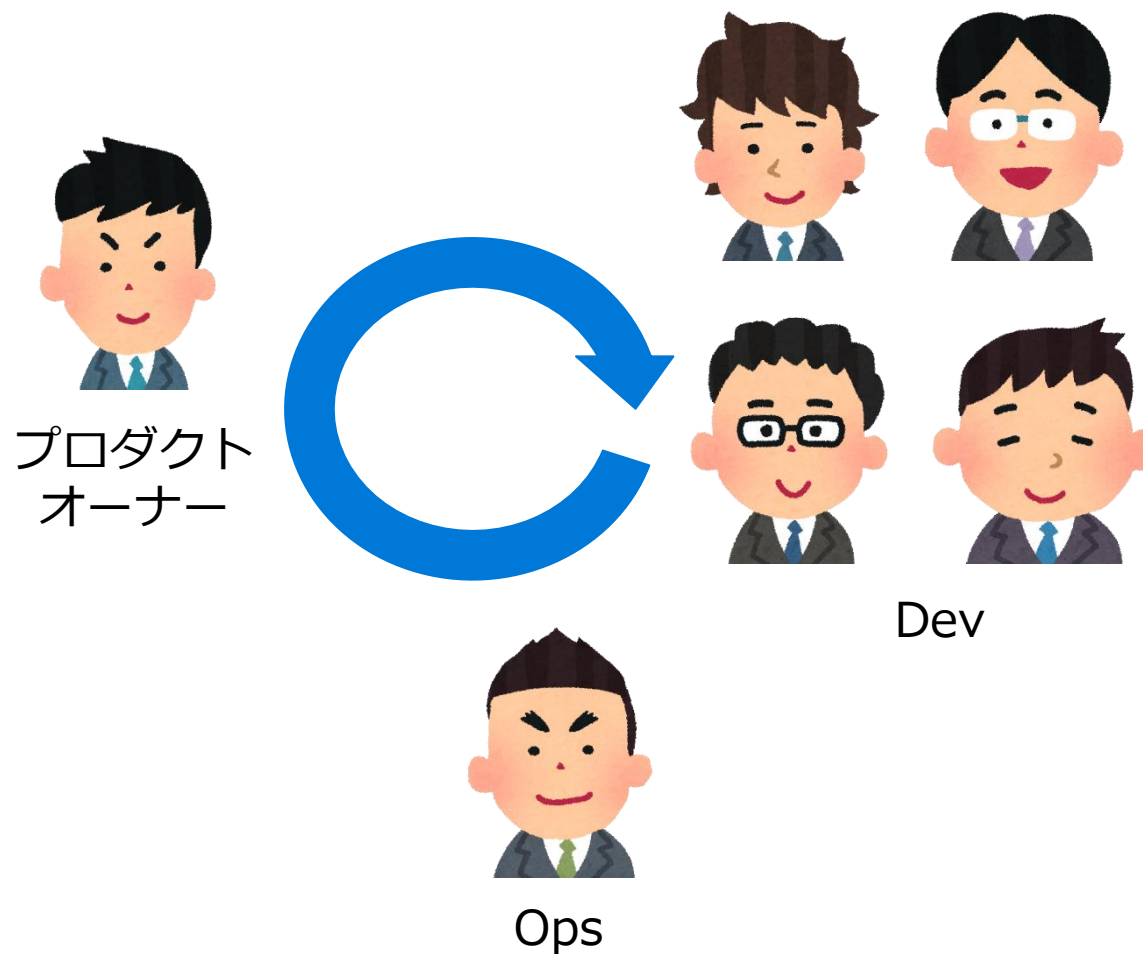
- ✓ VSMで取り組みの納得感
- ✓ トップのサポートと
DevとOpsの協力関係構築
- ✓ 安全な場所の確保
- ✓ スタートダッシュで
技術的な課題を解決

ようやく**育成**に

やったこと (チーム)

DevとOpsの 混成チーム

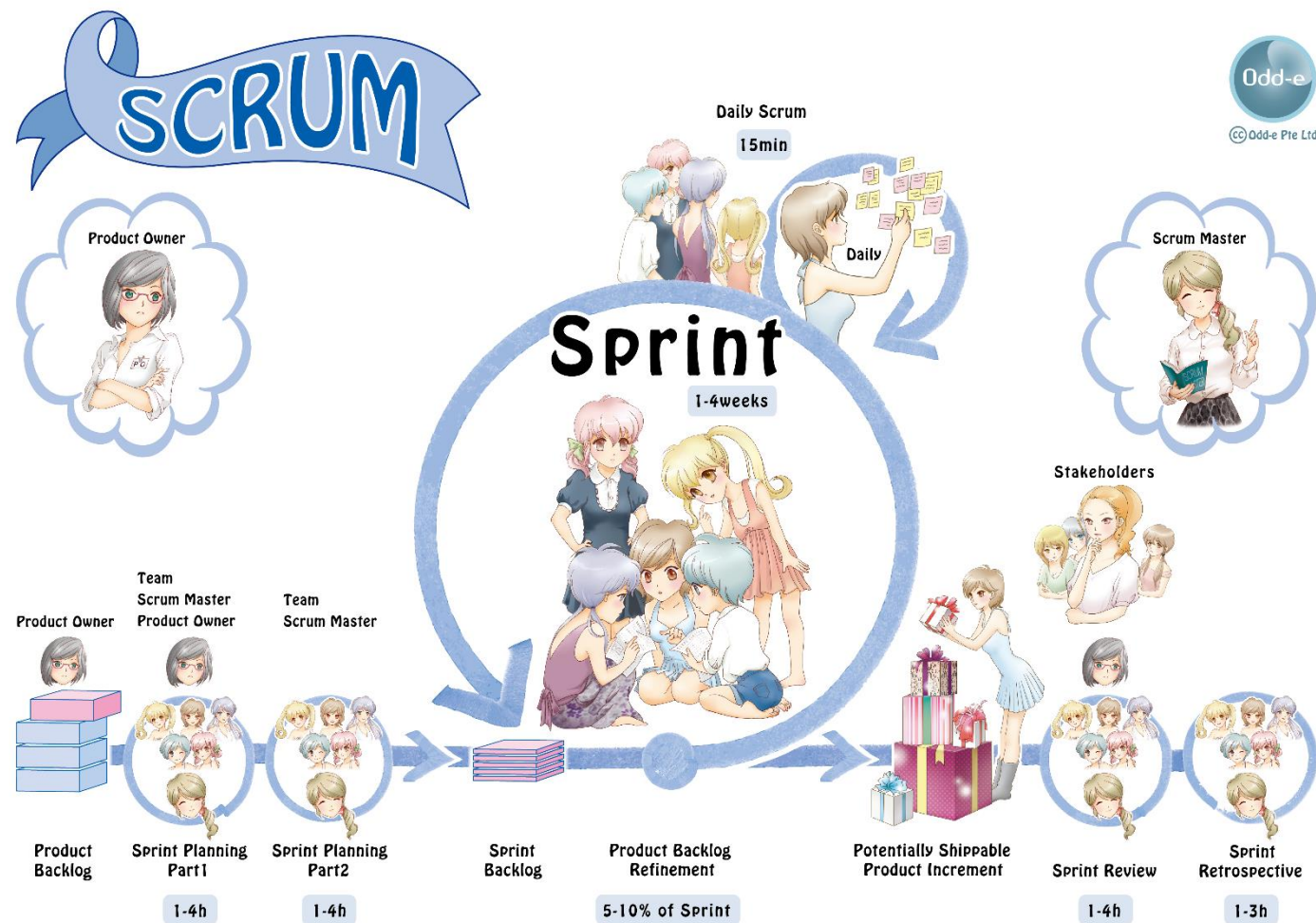
とはいえ、Opsは1人



やったこと（手法）

スクラムを採用

スプリントレビューの後、
Opsの承認のもとに、
その場でリリース



やったこと（インフラ）

クラウドサービスを 活用

要求、タスク、コード、
リリースに必要なもの
全てを一元管理

本番がオンプレのため、
クラウドとオンプレの
ハイブリッドに

Visual Studio Team Services



本番



評価



開発



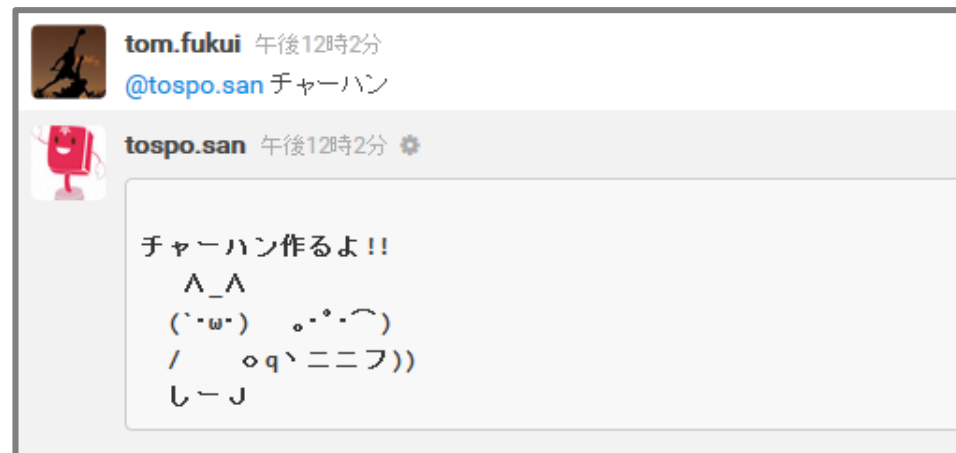
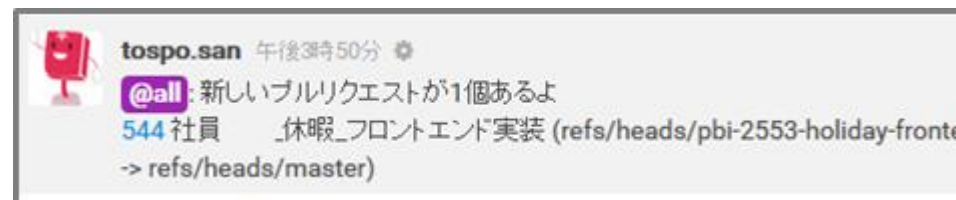
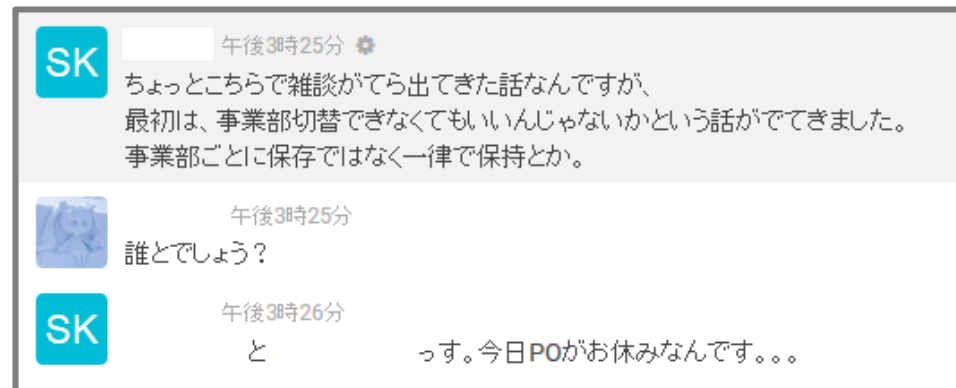
評価



やったこと（チャット）


チャットツールで フラットで気軽な コミュニケーション

- 仕様の確認や、スケジュール調整
- Botを使って見逃しがちなイベントを通知
- 遊びも入れて、ゆるい雰囲気



やったこと（作業環境）

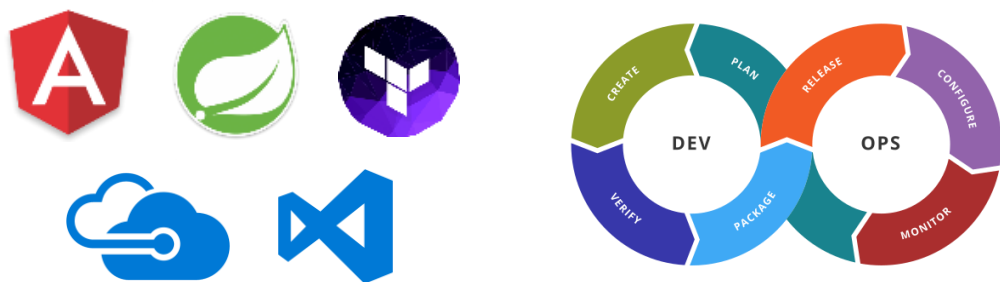
PC、ディスプレイ
ネットワーク環境を
アップグレード

			
	32 _{bit}		64 _{bit}
	4 _{GB}	▶	16 _{GB}
	HDD		SSD
	無	▶	有
	禁止	▶	除外

ツラい



新しモノツライ

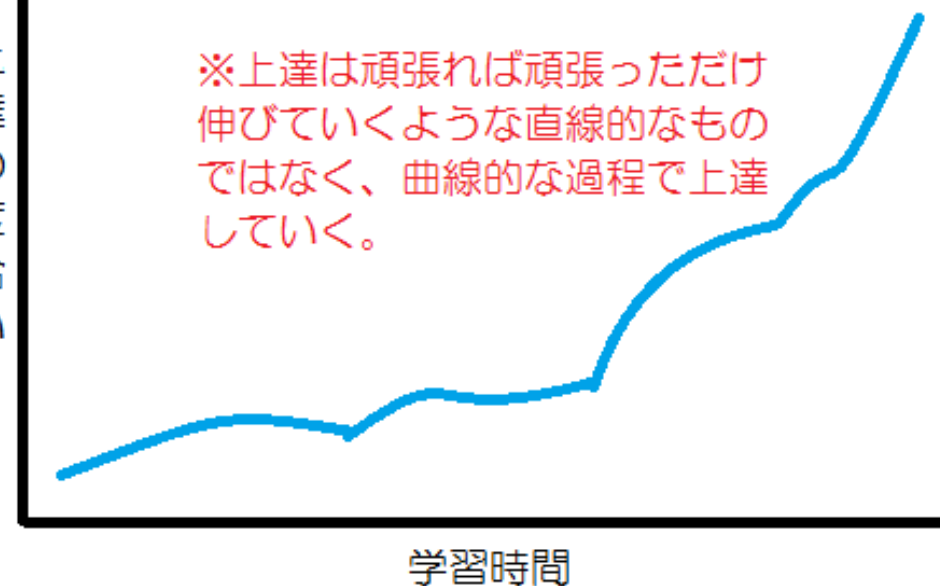


やりたいことが実装できない…
昨日は動いていたのに…
慣れたところに新しいバージョン…
こだわりすぎて気が付けば2週間…
慣れない開発手法…

学習曲線のイメージ

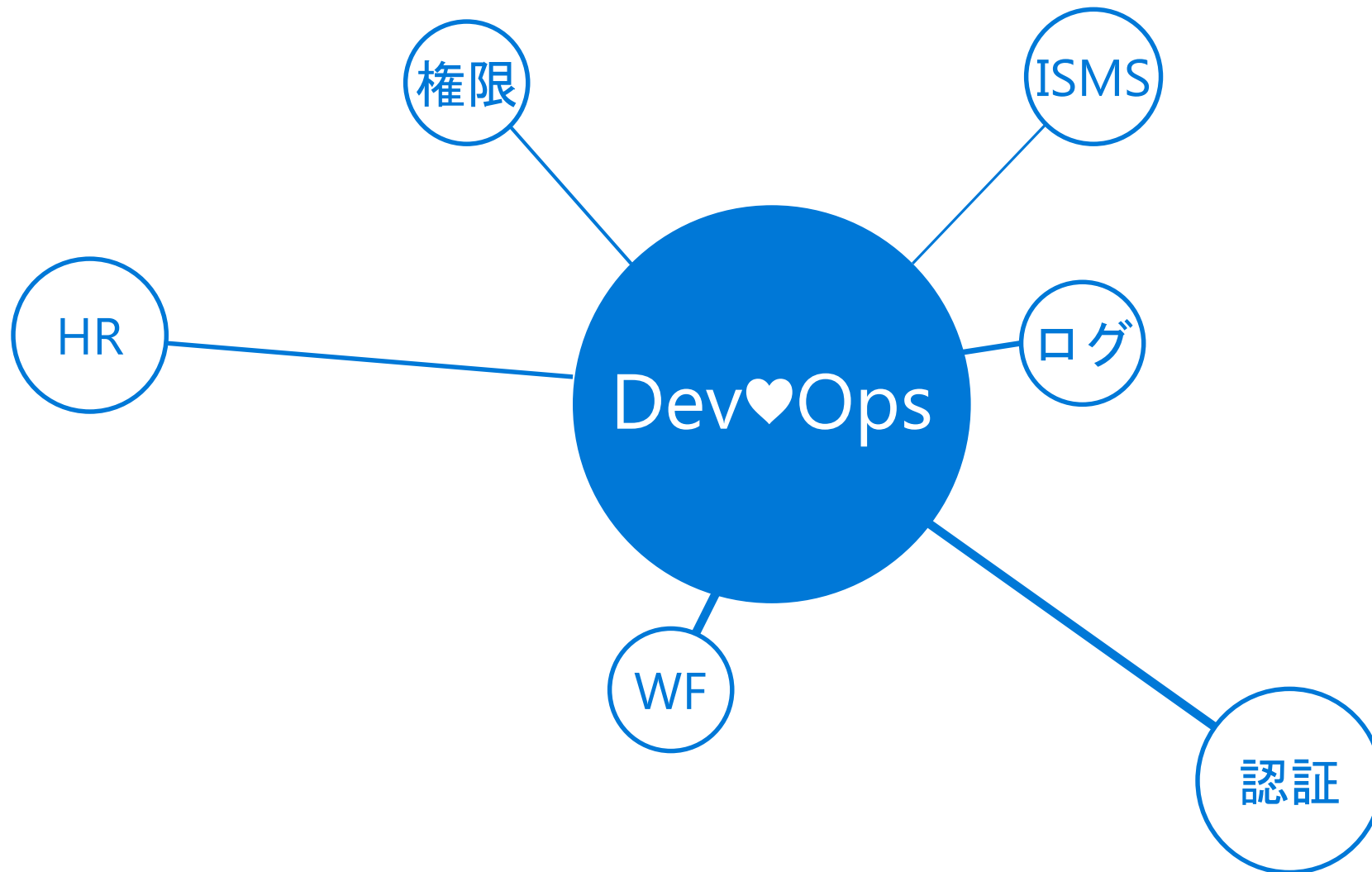
上達の
度合い

※上達は頑張れば頑張っただけ
伸びていくような直線的なもの
ではなく、曲線的な過程で上達
していく。



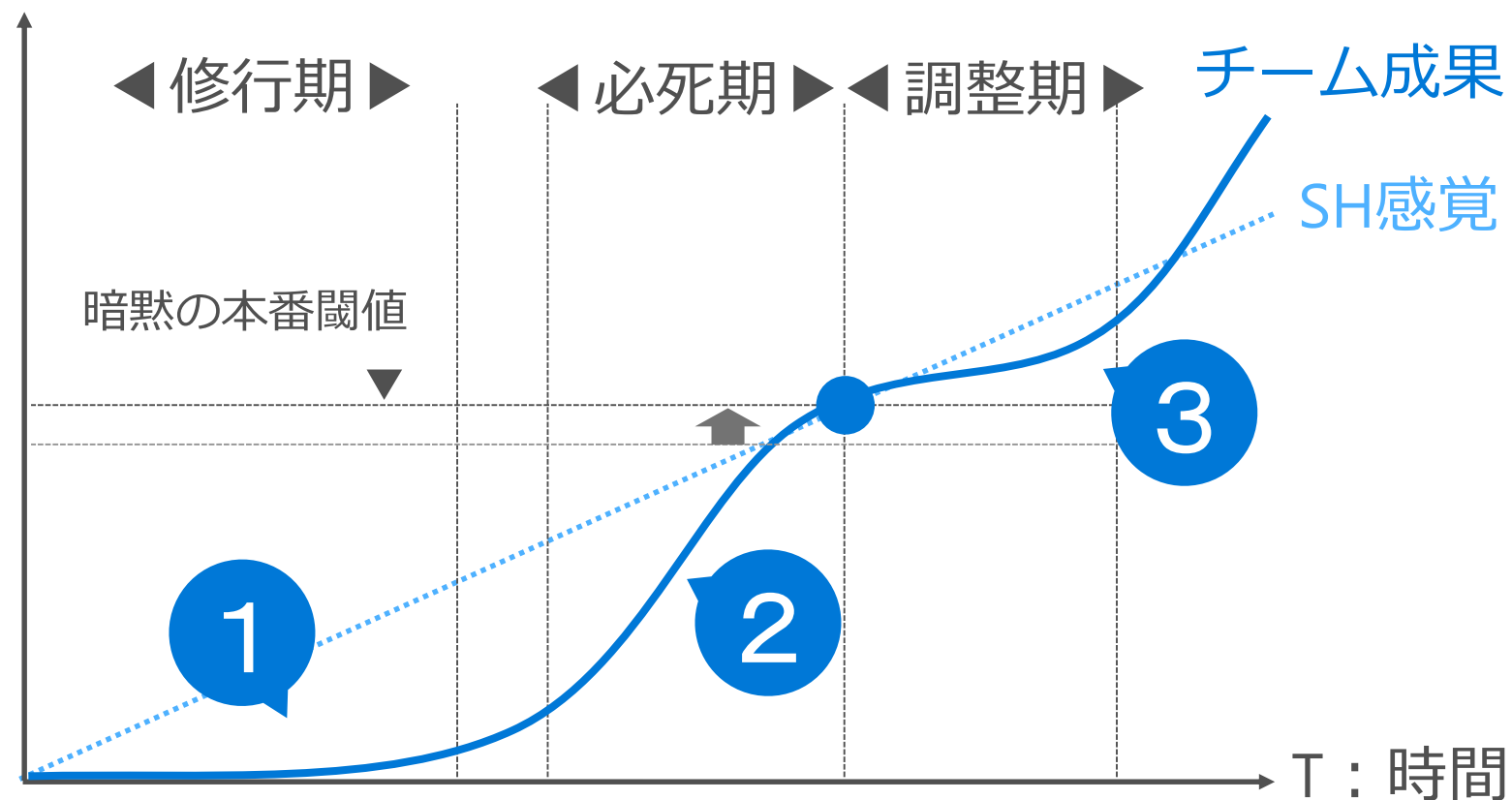
学習曲線とは？ | 英語学習のお役立ち用語集
<http://whatever-free.net/gakusyukyokusen-yougo.html>

連携ツラい



ガマンツライ

F : ステークホルダー(SH)に見える機能



謝罪ツラい

人事部

様

情報システム部

(担当：福井)

機能のリリース延期に関するお詫び

拝啓

平素より格別のお引き立てを賜り、誠にありがとうございます。

この度は、機能の不具合に伴い、リリース延期となりましたこと誠に申し訳ございません。下記に、詳細をご報告するとともに、略儀ではございますが、取り急ぎ書面にてお詫び申し上げます。

敬具

－ 記 －

【原因】

楽しいもあつたよ!

Cheers!

Tsuyoshi Ushio,
Ando Toshiyuki, Daisuke Kitagawa,
Liu Jingzhao, Wassyo, Satoru Koike,
Yoshiyuki Nagata, Tomohiro Kano,
Tomohiro Fukui

收穫

- 毎週リリース
- 誰でもリリース



「ちょっとした改修」が
できるようになった

「ちょっとした改修」

従来のリリースプロセスを動かすほどの
モチベーションが生まれない

- 大きな改修に取り込まれて3か月後
- 対応しないこともある

気づき

- マインドも変わる
- 脳のブレーキを壊す
- 巨人の肩に乗ろう

マインドも変わる

“気づかないうちに直す”

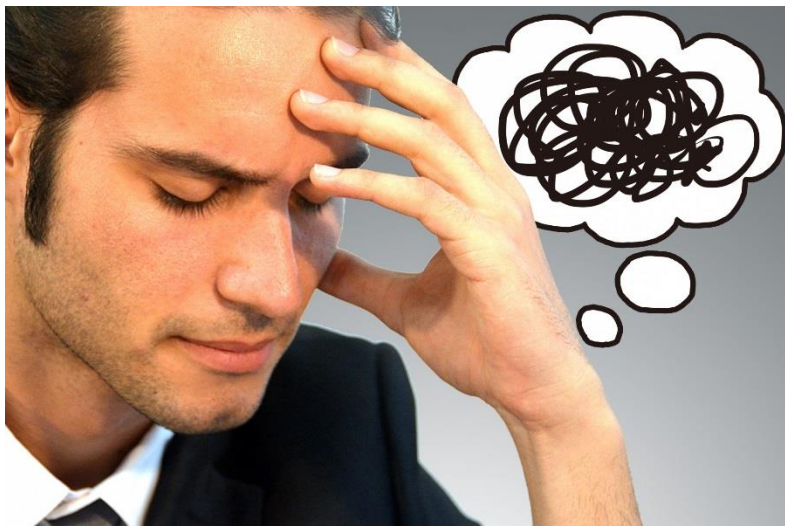
“前回のリリースからDBの定義変更が間に入っていないければ手放して戻せます”

Devエンジニア

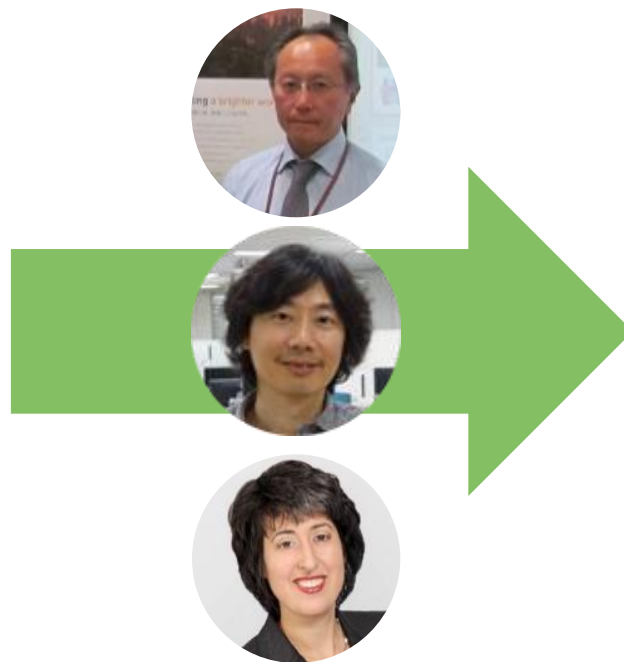
“一度やってみて、うまくいかなかったら一つ戻すという手もあるのでは？”

Opsマネージャ

脳のブレーキを壊す



どうせうちではできない...



そんなこと
ないよ



やってもいいんだ!

巨人の肩に乗ろう



クラウドサービスにしてみたら...

- 先達の素晴らしい知見を借りることができた!
例) デプロイメントパイプラインの構築
- なにもしなくても勝手に便利になっていく!
例) VSTSは3週間おきにアップデート

余った時間を他の大事なことに使う

マネー ज्याを大切にしよう

幹部と、マネー ज्याの橋渡し

- 即決即断のための適切な権限移譲
- 新しいマネジメントスタイルの理解



“ DevOps のアプローチは解決すべき課題が難しいほど効果的。
最終的な解決策がどうなるか最初はわからなくても、知見に
知見を重ねていくことで、最適な解決策へと導かれると感じる。

”

情報システム部 担当執行役員 栗原 哲哉

 **Orchestrating** a brighter world

NEC